



## Fédération Suisse de Judo & Ju-Jitsu

### REGLES D'ARBITRAGE DE JUDO

**2014-2016**

**Règlement pour la Fédérations Suisse Judo & Ju-Jitsu**

**Version 1.15 (19.05.2015)**

## **Sommaire**

Article 1 – Surface de compétition

Article 2 – Equipment

Article 3 – Tenue du judoka (Judogi)

Article 4 – Hygiène

Article 5 – Arbitres et officiels

Article 6 – Position et fonction de l'arbitre

Article 7 – Position et fonction des juges

Article 8 – Gestes

Article 9 – Lieux (surface autorisées)

Article 10 – Durée du combat

Article 11 – Interruption de temps / Sono-mama / Mate

Article 12 – Signal sonore de la fin du temps de combat

Article 13 – Temps de l'Osaekomi

Article 14 – Technique coïncidant avec le signal sonore de la fin du temps de combat

Article 15 – Début du combat

Article 16 – Liaison en Ne-waza

Article 17 – Application du Mate

Article 18 – Sono-mama

Article 19 – Fin du combat

Article 20 – Ippon

Article 21 – Waza-ari

Article 22 – Waza-ari-awasete-Ippon

Article 23 – Yuko

Article 24 – Osaekomi-waza

Article 25 – Actes interdits et pénalités

Article 26 – Forfait et abandon

Article 27 – Blessure, maladie ou accident

Article 28 – Situations non définies par les règles

## **ARTICLE 1 - Surface de compétition**

La **surface de compétition** doit mesurer entre 14m x 14m et 16m x 16m. Elle doit être recouverte de Tatamis ou d'un matériau équivalent acceptable.

### **Surface de compétition pour Tournoi ranking FSJ**

**Surface de combat minimale 6 m x 6 m.**

**Surface de sécurité minimale 3 m.**

La **surface de compétition** sera composée de deux zones.

La **surface de combat** doit toujours mesurer entre 8m x 8m et 10m x 10m. La surface située à l'extérieur de la surface de combat correspond à la **surface de sécurité** et doit être d'une largeur de 3 m.

La surface de compétition doit être montée sur un plancher ou une plate-forme ayant une certaine souplesse.

Si deux ou plusieurs surfaces de compétition sont disposées l'une à côté de l'autre, il est permis d'utiliser une surface de sécurité commune d'une largeur minimale de 3m.

Un espace libre d'au moins 50 cm doit être laissé autour de la surface de compétition.

## **Annexe de l'Article 1 - Surface de Compétition**

### **Tatamis**

Ils doivent être fermes et posséder la propriété d'amortir l'impact et les ondes de choc lors des chutes et ils ne doivent ni glissants, ni trop rugueux.

Les éléments constituant la surface de compétition doivent être placés de façon jointive sans laisser d'interstice, offrir une surface homogène et être fixés de manière à ne pas pouvoir se déplacer.

## **ARTICLE 2 – Equipment**

### **(a)Tableaux d'affichage**

Pour chaque surface de compétition il y aura deux (2) tableaux d'affichage, qui indiquent les scores horizontalement, placés en dehors de la surface de compétition et qui peuvent être facilement vus par les arbitres, les membres de la Commission, les officiels et les spectateurs.

Les tableaux d'affichage doivent avoir un dispositif qui indique les pénalités reçues par les combattants. (Voir exemple en annexe).

Quand les tableaux d'affichage électroniques sont utilisés, les tableaux d'affichage manuels doivent être disponibles en réserve.

## **(b) Chronomètres**

Chronomètres manuels à disposition:

Durée du combat	<b>1</b>
Osaekomi	<b>2</b>
Réserve	<b>1</b>

Lorsque les tableaux d'affichage électroniques sont utilisés, des chronomètres manuels doivent également être utilisés pour vérifier l'exactitude.

## **(c) Drapeaux pour les chronométreurs**

Drapeaux vert	Osaekomi
Drapeaux jaune	Interruption du temps

## **(d) Signal du temps**

Il y a une cloche ou un dispositif sonore semblable pour indiquer à l'arbitre la fin du temps imparti au combat.

## **(e) Judogi blanc et bleu**

Le combattant porte un Judogi blanc ou bleu. (Le premier combattant appelé portera le judogi blanc ; le second portera le judogi bleu).

## **Annexe de l'Article 2- Equipement**

### **Position des personnes qui contrôlent le tableau d'affichage/des transpositeurs de résultats/des chronométreurs**

Ils doivent être face à l'arbitre central.

### **Distance des Spectateurs**

De façon générale, les spectateurs ne doivent pas être admis à moins de 3 m de la surface de compétition ou de la plate-forme.

### **Chronomètres et tableaux d'affichage**

Les chronomètres doivent être accessibles aux personnes chargées de s'en servir et ils doivent être vérifiés régulièrement pour assurer l'exactitude au début et pendant la compétition.

Les tableaux d'affichage doivent respecter les normes établies par la FIJ/FSJ et doivent être à la disposition des arbitres, si nécessaire.

Les chronomètres manuels doivent être utilisés simultanément avec l'équipement électronique, en cas de panne. Les tableaux indicateurs manuels doivent être disponibles en réserve.

### **ARTICLE 3 - La tenue du judoka (Judogi)**

Après mûres réflexions, la Direction de la FSJ a décidé **de NE PAS exiger le judogi (homologué IJF avec le logo rouge) pour toutes les compétitions en Suisse**, non reconnues par l'IJF ou l'UEJ.

Toutefois, la réglementation concernant la longueur des manches est toujours en vigueur.

Vous trouverez le règlement des compétitions de FIJ/EJU sur l' homepage de FIJ.

Sur :

- DOCUMENTS
- Education & Coaching Commission
- Guide de contrôle de judogi FRA/ENG

Les combattants doivent porter un Judogi répondant aux exigences suivantes:

**(a)** Etre de fabrication solide, en coton ou en tissu équivalent, et en bon état (sans accroc, ni déchirure). Le tissu ne doit être ni trop épais, ni trop dur afin de permettre à l'opposant de saisir correctement le Judogi.

**(b)** De couleur bleu pour le combattant appelé en premier et blanc ou presque blanc pour l'autre combattant.

**(c)** La veste doit être assez longue pour recouvrir une partie des cuisses et atteindre au moins les poings lorsque les bras sont tendus de chaque côté du corps. Le pan gauche de la veste doit être croisé sur le pan droit sur une largeur minimale de 20 centimètres à la base de la cage thoracique. Il devra y avoir un espace de 10 cm à 15 cm minimum entre la manche et le bras sur toute la longueur de la manche (bandage y compris). Le revers et le col doivent avoir de 1 cm maximum d'épaisseur et 5cm de large.

**(d)** Le pantalon, libre de tout marquage, doit au maximum recouvrir la cheville sans être plus court que 5 cm au dessus de l'articulation de la cheville. Il devra y avoir un espace de 10 cm à 15 cm minimum entre le tissu de la jambe du pantalon et la jambe elle même sur toute la longueur de celle ci (bandage y compris).

**(e)** Une ceinture solide, de 4 cm à 5 cm de large et de couleur correspondant au grade du combattant, doit être portée sur la veste à hauteur de la taille en faisant deux fois le tour de celle ci, nouée par un noeud plat prenant les deux tours et assez serrée pour éviter que la veste ne se défasse. Elle doit être assez longue pour que 20 à 30 cm dépassent de chaque côté du noeud.

**(f)** Les compétitrices doivent porter en plus sous la veste:

1. Un tee-shirt blanc ou presque blanc à manches courtes, assez résistant et suffisamment long pour être inséré dans le pantalon, ou:
2. Un justaucorps blanc ou presque blanc avec des manches courtes.
3. Les couvre-chef sont interdits.

### **ANNEXE de l'article 3 -Tenue de Judo (Judogi)**

Si le judogi d'un combattant ne correspond pas aux critères de cet article, le combattant sera sanctionné par « Haasoku-make ». Ce dernier étant considéré comme un comportement antisportif, le combattant ne pourra pas prendre part au tournoi. Les combattants sont eux-mêmes responsables d'une tenue vestimentaire réglementaire. Si l'arbitre estime que le judogi n'est pas conforme, un contrôle doit être effectué avec un "Soku-teiki" (Instrument de mesure du judogi). Dans ce cas, les deux juges seront ajoutés et effectueront l'inspection en collaboration avec l'arbitre. Dans ce cas, l'unanimité doit être atteinte.

### **Règlement FSJ/FIJ**

**Les protections au niveau de la tête (casque ou autres protections pour les oreilles, par exemple), tout comme des protections pour les dents de toutes sortes sont interdites.**

### **ARTICLE 4 - Hygiène**

**(a)** Le Judogi doit être propre, sec et ne pas dégager d'odeur désagréable.

**(b)** Les ongles des pieds et des mains doivent être courts.

**(c)** La propreté corporelle du combattant doit être impeccable.

**(d)** Les cheveux longs doivent être attachés de façon à ne pas gêner l'autre combattant.

### **ANNEXE de l'Article 4 -Hygiène**

Tout combattant qui ne répond pas aux exigences des articles 3 et 4 se verra refuser le droit de combattre, et son adversaire sera déclaré vainqueur par Fusen-gachi ou par Kiken-gachi si le combat a déjà commencé conformément à la règle de la "majorité des trois".

## **ARTICLE 5 Arbitres et officiels**

En règle générale, le combat est dirigé par trois arbitres de nationalités différentes des deux athlètes qui combattent.

L'arbitre sur le tapis est relié par un système de radiocommunication aux deux juges de table du tapis, aidés par le système vidéo « Care » et supervisés par la Commission d'arbitrage. Un système de tirage de sort pour les arbitres est mis en place pour assurer la neutralité.

Règles de Compétition de la FIJ (2014-16) **CSI et CSE finales**

Les arbitres sont aidés par les responsables du tableau d'affichage, les chronométreurs et les transpositeurs de résultats.

Les membres de la Commission d'arbitrage qui peuvent éventuellement intervenir, sont à en liaison avec le système « Care », et doivent être reliés aux arbitres et aux juges avec des oreillettes.

La tenue de l'arbitre doit être conforme au code vestimentaire de l'Organisation

### **ANNEXE Article 5 - Arbitres et Officiels**

Le Comité d'organisation s'assure que les chronométreurs, les transpositeurs de résultats et les responsables de tableau d'affichage ainsi que les autres aides techniques ont été correctement formés.

Il y a un minimum de deux (2) chronométreurs; un pour enregistrer le temps de combat réel et un spécialement pour le temps d'Osae-komi.

Dans la mesure du possible, une troisième personne pour superviser les deux (2) chronométreurs afin d'éviter les erreurs.

Le chronométreur (temps de combat réel) met en marche le chronomètre en entendant l'annonce de Hajime ou de Yoshi et l'arrête en entendant l'annonce de Mate ou de Sono-mama.

Le chronométreur, pour l'Osae-komi met en marche le chronomètre en entendant Osae-komi, l'arrête à Sono-mama, et le remet en marche en entendant Yoshi. A l'annonce de Toketa ou Mate, il arrête le chronomètre et indique à l'arbitre le nombre de secondes qui se sont écoulées.

A la fin du temps de l'Osae-komi (20 secondes ou 15 secondes) si le combattant concerné a déjà Waza-Ari) il indique la fin de l'Osae-komi au moyen d'un signal sonore.

Arbitrage manuel Le chronométreur de l'Osae-komi lève le drapeau vert chaque fois qu'il met en marche le chronomètre en entendant l'annonce et en voyant le signal de l'Osae-komi ou de Yoshi. Il abaisse ce drapeau quand il arrête le chronomètre en entendant Toketa, Mate ou Sono-Mama, ou à la fin du temps de l'Osae-komi.

Le chronométreur (temps de combat réel) lève le drapeau jaune chaque fois qu'il arrête le chronomètre en entendant l'annonce et en voyant le signal de Mate ou Sono Mama et abaisse ce drapeau quand il remet en marche le chronomètre en entendant Hajime ou Yoshi.

Quand le temps défini pour le combat est expiré, le chronométreur informe l'arbitre de ce fait par un signal clairement audible.

Le responsable du tableau d'affichage doit connaître les gestes et les annonces de l'arbitre, de sorte qu'il puisse exactement indiquer l'évolution et les résultats du combat. En plus des personnes ci-dessus il y a un transcritteur des résultats pour enregistrer la progression des combats.

Si des systèmes électroniques sont utilisés, le procédé est identique à celui décrit ci-dessus. Cependant, des chronomètres manuels doivent également être utilisés en simultané avec l'équipement électronique pour en assurer l'exactitude. Le tableau d'affichage manuel doit être disponible en réserve.

#### **ARTICLE 6 - Position et fonction de l'arbitre**

L'arbitre reste généralement sur la surface de combat. Il dirige le combat et donne les décisions. Il s'assure que les décisions sont correctement enregistrées.

#### **ANNEXE Article 6 - Position et fonction de l'arbitre**

L'arbitre central doit s'assurer, avant que le combat commence, que tout est en ordre, comme par exemple : la surface de compétition, l'équipement, les judogi, l'hygiène, les officiels techniques etc.

Le combattant portant le Judogi bleu est à la gauche de l'arbitre et le combattant portant le Judogi blanc est à la droite de l'arbitre.

Dans le cas où les deux combattants sont en Ne-waza et combattent à l'extérieur, l'arbitre peut observer l'action depuis la surface de sécurité.

Avant d'arbitrer un combat, les arbitres doivent se familiariser avec: le bruit de la cloche ou d'autres moyens sonores qui indiquent la fin du combat sur leur propre Tatami, la position du docteur ou de l'assistance médicale.

En contrôlant la surface de compétition l'arbitre doit s'assurer que la surface du tapis est propre et en bon état, qu'il n'y a aucun espace entre les Tatami, et que les combattants se conforment aux articles 3 et 4 des règles d'arbitrage.



L'arbitre doit s'assurer qu'il n'y a aucun spectateur, supporter ou photographe dans une position pouvant nuire ou causer un risque de blessures aux combattants.

L'arbitre doit quitter la surface de compétition pendant les cérémonies ou tout retard prolongé dans le programme.

### **ARTICLE 7 - Position et fonction des juges**

Deux arbitres, ayant la fonction de Juges, seront à la table du tapis où ils vont arbitrer avec l'arbitre. Ils sont reliés par des oreillettes et aidés par le système visuel « Care », pour assister l'arbitre selon la règle de la « majorité des trois ».

Si un Juge voit que le tableau d'affichage est incorrect, il doit attirer l'attention de l'arbitre sur l'erreur.

Si un combattant doit changer une partie de son Judogi en dehors de la surface de compétition ou doit quitter temporairement celle-ci après que le combat soit débuté pour une raison jugée nécessaire par l'arbitre central, et autorisé uniquement dans des circonstances exceptionnelles, un juge doit obligatoirement accompagner le combattant pour vérifier qu'aucune anomalie ne se produise.

### **Tournois-Ranking FSJ**

Tournois qui ne fonctionnent pas avec le Care-system, le système applique trois juges sur le tapis. Pour les finales (1<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> place)

Les finales que les compétitions pour la 3<sup>ème</sup> place doivent être par trois arbitres.

### **ARTICLE 8 – Gestes**

(a) L'arbitre fait les gestes indiqués ci-dessous pour les actions suivantes :

#### **1. Ippon:**

Lève un bras bien au-dessus de sa tête avec la paume de main vers l'avant.

#### **2. Waza-ari:**

Lève un bras avec la paume de main vers le bas, latéralement, à hauteur de l'épaule.

#### **3. Waza-ari-awasete-Ippon:**

Premier geste, celui de Waza-Ari, puis second geste celui d'Ippon.

#### **4. Yuko:**

Lève un bras latéralement, avec la paume de main en bas à 45 degrés de son corps.

**5. Osae-komi:**

tend un bras vers le bas en l'écartant de son corps en direction des combattants tout en faisant face à eux et en penchant son corps vers eux.

**6. Toketa:**

Lève un bras tendu vers l'avant et l'agite rapidement de droite à gauche deux ou trois fois tout en penchant son corps vers les combattants.

**7. Hikiwake:**

Lève un bras tendu vers le haut et l'abaisse devant son corps (avec le pouce vers le haut) en le maintenant horizontalement un moment. (\* Voir annexe.)

**8. Mate:**

Lève un bras à hauteur de son épaule parallèlement au Tatami, paume de la main avec les doigts vers le haut en direction du chronométrateur.

**9. Sono-mama:**

se penche en avant et touche les deux combattants avec les paumes de mains.

**10. Yoshi:**

touche fermement les deux combattants avec les paumes de mains et exerce une pression sur eux.

**11. Pour indiquer l'annulation d'une opinion exprimé :**

répète le même geste tout en levant l'autre main au-dessus de la tête en l'agitant de droite à gauche deux ou trois fois.

**12. Kachi :**

Pour indiquer le vainqueur d'un combat, lève le bras, tendu, paume vers l'intérieur, au-dessus du niveau de l'épaule en direction du vainqueur.

**13. Pour demander au(x) combattant(s) de rajuster leur Judogi:**

croise la main gauche sur la main droite, paumes vers l'intérieur, à la hauteur de la ceinture.

**14. Pour appeler le docteur:**

face à la table médicale, lève un bras (paume vers le haut) en direction de la table médicale, puis vers le combattant blessé.

**15. Pour attribuer une pénalité (Shido, Hansoku-make):**

pointe avec l'index tendu, poing fermé, le combattant à pénaliser.

**16. Non-combativité:**

tourne vers l'avant les avant-bras à hauteur de la poitrine (moulinette), puis pointe avec l'index le combattant à pénaliser.

**17. Fausse attaque:**

tend les deux bras en avant, poings fermés en faisant une action de haut en bas.

**18. Sortir en dehors de la surface de combat:**

L'arbitre montre avec un bras étendu sur le bord du tapis.

**19. luttés sur une position courbé:**

Avec la paume vers le haut, l'arbitre prend un mouvement vers le haut.

**20. Action / blocage dessous de la ceinture:**

L'arbitre fait un mouvement comme une grip/faucille.

## **ANNEXE Article 8 – Gestes**

En cas de confusion, l'arbitre peut, après avoir effectué un geste officiel, désigner le combattant bleu ou blanc (ou sa position de salut) pour indiquer quel combattant a marqué ou a été pénalisé.

En cas d'interruption prolongée pendant le combat, l'arbitre peut indiquer au combattant qu'il peut s'asseoir les jambes croisées à sa position de salut en effectuant un geste, main ouverte, paume vers le haut.

Les gestes de Yuko et de Waza-Ari s'effectuent avec le bras en travers de la poitrine, puis dans la position finale correcte.

Les gestes de Yuko et Waza-Ari doivent être maintenus pendant 3 à 5 secondes lorsque l'arbitre se déplace pour s'assurer que les valeurs sont clairement visibles pour les juges et les officiels. Il doit garder les combattants en vue, lors de son déplacement.

### **Le geste de Hiki-wake s'applique seulement aux compétitions par équipe.**

Si les deux combattants ont reçu une pénalité, l'arbitre doit faire le geste approprié en désignant alternativement les deux combattants (index gauche pour le combattant à sa gauche et index droit pour le combattant à sa droite).

Dans le cas d'un geste de rectification, il doit se faire aussi rapidement que possible après avoir effectué le geste d'annulation.

Il n'y a aucune annonce verbale pour annuler une opinion exprimée.

Tous les gestes doivent être maintenus pendant 3 à 5 secondes.

Pour désigner le vainqueur, l'arbitre revient à sa position de début de combat, fait un pas en avant, indique le vainqueur puis recule d'un pas.

### **(b) Juges (seulement pour FSJ et sans Care-system)**

**1. Action à l'Intérieur (Jonai):** Pour indiquer qu'il estime qu'un combattant, effectuant une technique de projection, est resté à l'intérieur de la surface de combat, le juge doit lever une main en haut, puis abaisser son bras tendu (main ouverte, pouce vers le haut) horizontalement au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité tout en maintenant ce geste un instant.

**2. Action à l'Extérieur (Jogai):** Pour indiquer qu'il estime qu'un combattant est sorti de la surface de combat, le juge doit tendre un bras à l'horizontal (main ouverte, pouce vers le haut), au-dessus de la démarcation entre la surface de combat et la surface de sécurité et l'agiter plusieurs fois (2 ou 3 fois) de l'intérieur vers l'extérieur.

**3. Action non valable :** pour indiquer, qu'à son avis, une opinion donnée par l'arbitre en vertu de l'article 8 (a) n'est pas valable, le juge doit lever une main au-dessus de la tête et l'agiter de droite à gauche deux ou trois fois.

**4. Autre opinion :** pour signaler une divergence d'opinion avec l'arbitre, le juge doit faire le geste correspondant à son opinion conformément à l'article 8 (a).

**5. Lorsque les juges souhaitent que l'arbitre annonce Mate en Ne-waza (pour absence de progression technique par exemple), ils doivent le lui faire savoir en étendant les bras droits devant eux en direction du tapis, la paume des mains vers le haut, en effectuant un mouvement de bas en haut plusieurs fois.**

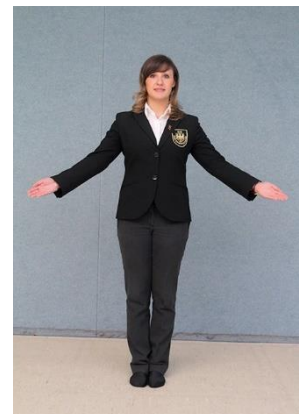
### Gestes:



Salut en entrant et sortant du tatami



Position avant le combat



Inviter les combattants à entrer sur le tatami



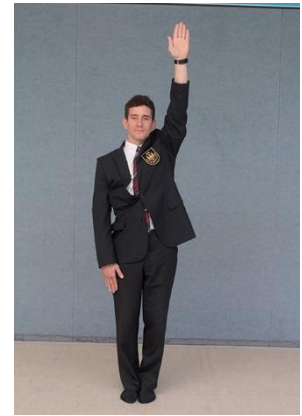
Ippon



Waza-ari



Yuko



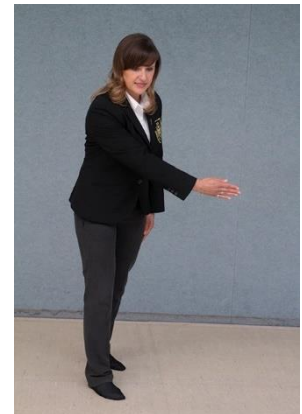
Waza-ari - Awasete - Ippon



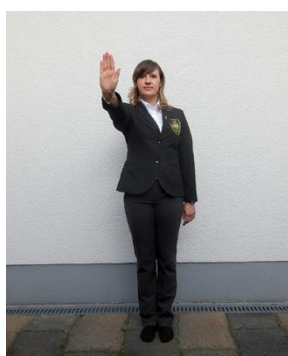
Osae-komi



Toketa



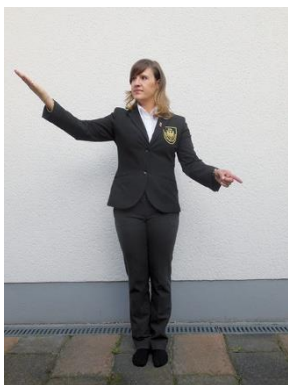
Sono-mama / Yoshi



Mate



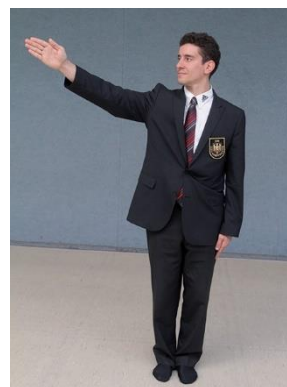
Ajuster le judogi



Appel du médecin



Pour annuler une opinion exprimée



Kachi



Non valable



Levez-vous



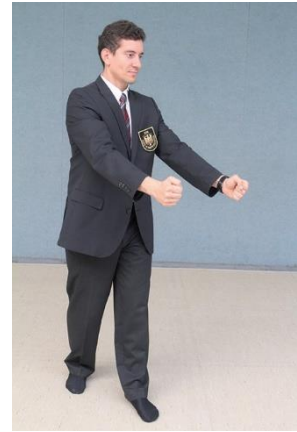
Pénalité pour refus de Kumi Kata (protection du revers)



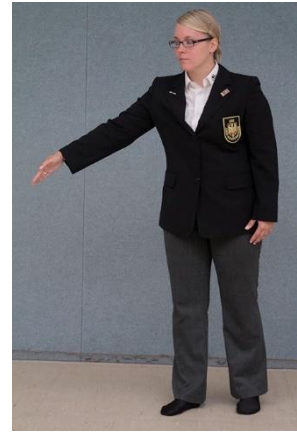
Pour attribuer une pénalité



Fausse attaque



Pénalité pour prise „pistolet“



Pénalité pour sorti de tapis



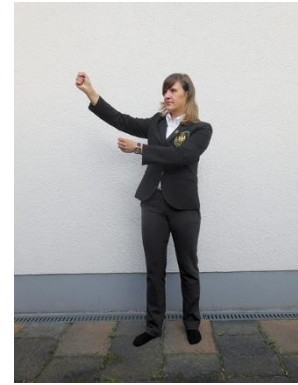
Pénalité pour doigts à l'intérieur de la manche



Pénalité pour saisie de jambe



Non combativité



Pénalité pour garde croisée



Pénalité pour attitude défensive

### **ARTICLE 9 - Lieux (surfaces autorisées)**

Le combat se déroule sur la surface réservée au combat. Une action de projection pour être valide doit être initiée lorsque les deux combattants sont à l'intérieur de la surface de combat ou au moins, lorsque Tori est en contact avec celle-ci ou si il y a continuité dans l'action.

Toute technique appliquée quand les deux combattants sont en dehors de la surface de compétition n'est pas comptabilisée.

Toutes les actions sont valables et peuvent continuer (pas de Mate) tant qu'une partie du corps d'un des deux combattants touche la surface de combat.

Exceptions:

a) Si une projection débute avec seulement un point de contact, sur la surface de combat, de la part d'un des deux combattants et que durant l'action les deux



combattants se déplacent à l'extérieur, l'action peut être comptabilisée si cette action est en continue et non-interrompue.

De même, toute contre-attaque immédiate par le combattant qui n'est pas en contact avec la surface de combat quand l'action de projection a commencé peut être comptabilisée si elle est continue et non interrompue.

**b)** En Ne Waza, l'action est valable et peut continuer en dehors de la surface de combat si l'Osae-komi a été annoncée à l'intérieur.

**c)** Si l'action de projection se termine en dehors de la surface de combat et qu'immédiatement un des combattants applique Osae-komi, Shime-waza ou Kansetsu-waza, cette technique est considérée comme valable.

Si pendant le Ne-waza Uke prend le contrôle avec une des techniques nommées ci-dessus en continuité, elle est également valable.

Un Kansetsu-waza et un Shime-waza démarrés à l'intérieur de la surface de compétition et reconnus comme efficaces, peuvent être maintenus, même si les combattants sont en dehors de la surface de combat.

#### **ANNEXE Article 9 - Lieux (surfaces autorisées)**

Les actions effectuées debout sont considérées comme valides à condition que le combattant se trouve à l'intérieur (de la surface de combat) au début de la projection.

Une fois le combat démarré, les combattants peuvent quitter la surface de compétition seulement avec la permission de l'arbitre. La permission est donnée seulement dans des circonstances exceptionnelles, telles que la nécessité de changer un Judogi, qui a été endommagé ou sali.

#### **Explications pour le FSJ**

Si le Uke a, par une offensive de Tori, le pied/ les deux pieds à l'extérieur (de la surface de combat) et ne revient pas de lui même dans cette surface= maté

Si Uke a un pied à l'extérieur sans offensive de Tori, il doit rentrer (dans la surface de combat) ou effectuer une réelle offensive, sinon Shido.

Si le pied de Uke se trouve en dehors, sans offensive de Tori et qu'il veut se remettre dans la surface de combat mais que Tori, par une contre-offensive l'en empêche, Shido pour Uke, car ce dernier a pris ce risque.

Si Uke met les deux pieds en dehors de la surface de combat sans offensive de Tori, Tout de suite Maté = Shido. Si Uke a les deux pieds en dehors de la surface de combat, sans offensive de Tori, il n'a plus le droit d'attaquer = Shido

Si Uke se trouve en dehors de la surface de combat par une offensive de Tori, il peut prendre le contrôle/ le contrer. (une offensive débutée à l'intérieur, peut être contrée bien à l'extérieur ( par exemple Ken-ken).

Tant qu' Uke peut être attaqué, il peut également contrer.

Si Uke se trouve à l'extérieur par une action de Tori (Mouvement rotatif), il ne devrait pas être pénalisé.

Dans le Ne-waza, Shime-Waza, Kansetsu-waza et Osaekomi-waza sont valides à condition qu'ils aient commencé à l'intérieur.

Osaekomi est maintenu en dehors de la surface de combat, à condition qu'il ait été annoncé à l'intérieur (de cette surface).

#### **ARTICLE 10 – Durée du combat**

Senior masculin	<b>5 minutes</b> temps réel de combat
Senior féminines	<b>5 minutes</b> temps réel de combat
Junior masc. et fém.	<b>4 minutes</b> temps réel de combat

#### **FSJ – Durée du combat**

Espoir masc. et fém.	<b>4 minutes</b> temps réel de combat
Escoliers A masc et fém.	<b>3 minutes</b> temps réel de combat
Escoliers B & C	<b>2 minutes</b> temps réel de combat

Tout combattant a le droit à 10 minutes de repos entre les combats.

L'arbitre doit connaître la durée du combat avant d'entrer sur la surface de compétition.

#### **ARTICLE 11 - Interruption du temps**

Le temps écoulé entre l'annonce par l'arbitre de Mate et Hajime et entre Sono-mama et Yoshi ne compte pas dans la durée du combat.

#### **ARTICLE 12 - Signal sonore de la fin du temps de combat**

La fin du temps imparti pour le combat est indiquée à l'arbitre par la sonnerie d'une cloche ou tout autre signal sonore semblable.

#### **ANNEXE Article 12 - Signal du temps**

Si l'on utilise plusieurs surfaces de compétition en même temps l'utilisation de différents signaux sonores est exigée.

Le signal de temps doit être suffisamment fort pour être entendu par-delà le bruit des spectateurs.

### **ARTICLE 13 - Temps d'osae-komi**

Ippon : 20 secondes consécutives  
Waza-ari : 15 secondes ou plus, mais moins de 20 secondes  
Yuko : 10 secondes ou plus, mais moins de 15 secondes

Si Osae-komi est annoncé en même temps que retentit le signal de fin de combat ou lorsque le temps restant est inférieur à celui d'une immobilisation, le temps imparti pour le combat est prolongé soit jusqu'à l'obtention de „Ippon“ (ou l'équivalent) ou que l'arbitre annonce „Mate“ ou „Toketa“

Pendant ce temps le combattant qui est pris en Osae-komi (Uke), peut contre attaquer en appliquant Shime-waza ou Kansetsu-waza. En cas d'abandon ou d'incapacité d'abandonner du combattant tenant l'Osae-komi (Tori), celui qui est pris en Osae-komi (Uke) gagne le combat par Ippon.

### **ARTICLE 14 - Technique coïncidant avec le signal sonore de la fin du temps de combat**

Tout résultat immédiat d'une technique commencée simultanément avec le signal de temps de fin de combat est valable.

Bien qu'une technique de projection puisse être appliquée simultanément avec le signal de fin de combat, et si l'arbitre décide qu'elle n'est pas efficace immédiatement, l'arbitre annonce Sore Made, sans que la valeur soit comptabilisée.

Toute technique appliquée après le signal de fin du temps de combat n'est pas valable, même si l'arbitre n'a pas encore annoncé Sore-Made.

Osae-komi simultanément avec signal du temps de fin de combat Si une Osae-komi est annoncé simultanément avec le signal de la cloche ou un dispositif sonore semblable indiquant la fin du temps imparti pour le combat, ou lorsque le temps restant est insuffisant jusqu'à la fin de l'Osae-komi, le temps de combat est prolongé jusqu'à ce que l'arbitre annonce le score : Ippon, Waza-Ari, Yuko, Toketa ou Mate.

### **ARTICLE 15 - Début du combat**

**1.)** L'arbitre et les Juges doivent toujours être à leur place avant l'arrivée des combattants sur la surface de combat.

En compétition individuelle l'arbitre se place au centre du tapis, 2m en arrière de la ligne des combattants, face à la table des chronométreurs et des Juges qui sont assis à leur table respective. Lors des compétitions par équipes, avant le début des combats de chaque rencontre, on procède au salut entre les deux équipes comme suit:

**a)** l'arbitre est au même endroit que pour les compétitions individuelles. À son signal les deux équipes entrent du côté qui leur a été imparti, en ligne, à partir de l'extérieur de la surface de compétition, dans l'ordre des catégories, le poids le plus lourd étant le plus près de l'arbitre, les équipes sont debout face à face.

**b)** sur ordre de l'arbitre les deux (2) équipes, après avoir salué, entrent sur la surface de combat, puis avancent à la position de départ sur le tapis.

**c)** l'arbitre demande aux équipes de se tourner vers le Joseiki (Jury), en étendant ses bras parallèles vers l'avant, avec les paumes ouvertes, et annonce « Reï », pour que le salut soit effectué simultanément par tous les membres des équipes. L'arbitre ne salue pas.

**d)** puis l'arbitre demande, avec un geste des bras perpendiculaires vers le haut, les paumes se faisant face « OTAGAI-NI » (« saluez-vous »), que les deux équipes face à face se saluent, il annonce Reï, pour que le salut soit effectué de la même manière que la fois précédente.

**e)** A l'issue du salut les judoka des deux équipes sortent par le même endroit où elles sont entrées et attendent en dehors de la surface de compétition, avec le combattant de chaque équipe qui doit faire le premier combat. A chaque combat, ils exécutent le même procédé de salut qu'en compétition individuelle.

**f)** A l'issue du dernier combat de la rencontre, l'arbitre demande aux équipes de procéder, comme cela est décrit dans le paragraphe **a)** et **b)**, et il désigne ensuite le vainqueur. Le salut se déroule dans l'ordre inverse du début, salut d'abord des combattants face à face et ensuite vers le Joseiki (Jury).

**2.)** Les combattants sont libres de saluer en entrant ou en quittant la surface de combat. Il n'y a pas d'obligation. En entrant sur la surface de Tatami, les combattants doivent se déplacer en même temps. Les combattants NE doivent PAS se serrer la main avant le début du combat.

**3.)** Les combattants avancent vers le centre en longeant le bord de la surface de combat (sur la surface de sécurité) de leur côté respectif suivant l'ordre des combats (le premier appelé du côté droit et le second du côté gauche par rapport à la position de l'arbitre) et attendent.

Au signal de l'arbitre, les combattants avancent vers leur position respective, se saluent simultanément l'un et l'autre et font un pas en avant du pied gauche. Une fois que le combat est fini et que l'arbitre a donné le résultat, les combattants reculent simultanément du pied droit et se saluent. Si les combattants ne saluent pas ou ne le font pas de manière correcte, l'arbitre demande aux combattants de le refaire. Il est très important d'exécuter le salut de manière très correcte.

**4.)** Le combat commence toujours en position debout et quand l'arbitre annonce Hajime.

**5.)** Le docteur accrédité peut demander à l'arbitre d'arrêter le combat dans les cas stipulés à l'article 27 avec les conséquences qui en découlent.

**6.)** Pour tous les événements de la FIJ le rôle des entraîneurs a été défini par la FIJ. Les entraîneurs doivent être assis à l'emplacement qui leur est réservé avant que commence le combat.

**a)** il n'est pas permis aux entraîneurs de donner des indications aux combattants pendant qu'ils combattent.

**b)** les entraîneurs sont autorisés à donner des indications à leurs combattants uniquement pendant le temps de pause (entre le Mate et le Hajime), lors de l'interruption du combat.

**c)** Une fois la pause finie et que le combat reprend (Hajime), les entraîneurs doivent à nouveau garder le silence et ne faire aucun geste.

**d)** si un entraîneur ne suit pas cette règle, il reçoit un premier AVERTISSEMENT.

**e)** Si l'entraîneur recommence la même attitude, il recevra un second AVERTISSEMENT et sera expulsé de son emplacement réservé et ne pourra pas être remplacé pendant ce combat.

**f)** Si l'entraîneur persiste avec son comportement à l'extérieur de la surface de compétition, il sera pénalisé. La sanction peut entraîner un retrait de l'accréditation.

**7.)** Les membres de la Commission d'arbitrage peuvent interrompre le combat et interférer uniquement quand une erreur doit être rectifiée. L'intervention et tout changement de décisions des arbitres par la Commission d'arbitrage de la FIJ sont faits seulement dans des circonstances exceptionnelles.

Les membres de la Commission d'arbitrage de la FIJ, comme les arbitres, doivent être de nationalités différentes des athlètes sur le tapis.

Il n'y a aucun processus d'appel pour les entraîneurs, mais ceux-ci peuvent venir à la table du jury FIJ pour observer la raison du changement de la décision finale.

### **ARTICLE 16 - Liaison debout sol**

1.) Les combattants peuvent passer du Tachi-waza au Ne-waza dans la mesure où l'action se déroule dans un des cas nommés dans cet article. Cependant, si la technique utilisée n'est pas réalisée en continu, l'arbitre annonce Mate et demande aux deux combattants de reprendre le combat dans la position debout.

**2.) Situations autorisées qui permettent le passage de Tachi-Waza en Ne-waza.**

**a)** Lorsqu'un combattant, après la réalisation d'un résultat par une technique de projection enchaîne sans interruption en Ne-waza et maintient l'offensive.

**b)** Lorsqu'un des combattants réalise une technique sans succès tombe au sol son adversaire peut tirer profit de la situation en enchaînant au sol.

**c)** Lorsqu'un combattant obtient un résultat immédiat par l'application d'un Shime-waza ou d'un Kansetsu-waza en position debout et passe sans interruption en Ne-waza.

**d)** Lorsqu'un combattant amène son adversaire au sol en Ne-waza par l'application particulièrement habile d'un mouvement qui n'est pas une technique de projection.

**e)** dans n'importe quel autre cas où un combattant tombe ou est sur le point de tomber au sol, non couvert par les sous-sections précédentes de cet article, l'autre combattant peut tirer profit de la position de déséquilibre de son adversaire pour travailler en Ne-waza.

Lorsqu'un combattant amène son adversaire au sol en Ne-waza non conformément au paragraphe 2 de l'article 16 et que son adversaire n'en tire pas profit pour continuer en Ne-waza, l'arbitre annonce Mate et pénalise par Shido le combattant qui a transgressé l'article 25 – Shido 7.

Si l'adversaire tire profit de l'action de Tori, le travail en Ne-waza peut continuer.

### **ARTICLE 17 - Application du Mate**

**1.) Généralités** L'arbitre annonce Mate afin d'arrêter le combat temporairement dans les situations couvertes par cet article. Pour recommencer le combat, l'arbitre annonce Hajime.

Après Mate les combattants doivent rapidement retourner à leurs positions de départ dans les cas suivants:

- quand l'arbitre donne Shido pour sortie
- quand l'arbitre donne un 4ème Shido - Hansoku-Make
- quand les arbitres demandent aux combattants de réajuster leurs judogi
- quand l'arbitre estime que le combattant a besoin de l'intervention médicale.

Lorsqu'un Mate est prononcé pour donner un Shido au combattant le méritant, les combattants restent en place sans devoir retourner à la position de départ (Mate - Shido –Hajime). Exception : Pénalité (Shido) pour sorti de tapis.

L'arbitre ayant annoncé Mate doit faire attention de garder les combattants en vue, au cas où ils n'entendent pas l'annonce et continuent de combattre ou si n'importe quel autre incident surgit

## **2.) Situations où l'arbitre annonce Mate :**

- a)** Lorsque les deux combattants vont complètement en dehors de la surface de combat.
- b)** Lorsqu'un ou les deux combattants exécutent un des actes interdits énumérés à l'article 25 de ces règles.
- c)** Lorsqu'un ou les deux combattants sont blessés ou malades. Si l'une des situations de l'article 27 se produit, l'arbitre, après avoir annoncé Mate, appelle le docteur pour une assistance médicale nécessaire, à la demande du combattant, ou l'appelle directement selon la gravité de la blessure, permettant ainsi de faciliter l'intervention, dans n'importe quelle position autre que la position de départ.
- d)** Lorsqu'il est nécessaire pour un ou les deux combattants d'ajuster leur Judogi.
- e)** Lorsqu'il n'y a pas de progression évidente en Ne-waza.
- f)** Lorsqu'un combattant se remet debout ou en position à moitié debout depuis le Ne-waza en s'agrippant sur le dos de son adversaire, avec les mains complètement dégagées du Tatami, indiquant ainsi la perte du contrôle de son adversaire.
- g)** Lorsqu'un combattant en position du Ne-waza se relève avec son adversaire qui est sur le dos et qui s'accroche avec une ou deux jambes, sans contact avec le Tatami.
- h)** Lorsqu'un combattant exécute ou essaye d'exécuter un Kansetsu-waza ou un Shime-waza en position debout et que le résultat n'est pas suffisamment apparent.
- i)** Lorsqu'un des combattants commence ou effectue des mouvements de préparation à un style de combat différent ou une technique de lutte (pas naturellement judo) l'arbitre annonce immédiatement Mate, pour arrêter et ne pas laisser le combattant qui l'exécute poursuivre son action.(Bear-Hug)
- j)** Lorsqu'un l'arbitre le juge ou le commission d'arbitrage souhaitera les conseils.
- k)** Dans tout autre cas où l'arbitre le juge nécessaire.

## **3.) Situations où l'arbitre n'annonce pas Mate.**

- a)** L'arbitre n'annonce pas Mate pour arrêter le(s) combattant(s) qui est (sont) dans l'action de sortir de la surface de combat sauf si la situation est considérée comme dangereuse.

**b)** L'arbitre ne doit pas annoncer Mate quand un combattant, qui est sorti d'une Osae-Komi-waza, d'un Shime-waza ou d'un Kansetsu-waza, semble avoir besoin ou réclame un temps de repos.

#### 4. Situations exceptionnelles

**a)** Si l'arbitre annonce Mate par erreur en Ne-waza et que les combattants se sont séparés, l'arbitre peut, dans la mesure du possible, et selon la règle de la « majorité des trois », replacer les combattants au plus près de leur position originale et reprendre le combat, cela permet de faire rectifier une injustice.

### **ARTICLE 18 – Sono-mama**

**1.)** Pour tous les cas où l'arbitre souhaite arrêter temporairement le combat, sans changer la position des combattants, il annonce Sono-mama, faisant le geste en vertu de l'article 8.9, et s'assure qu'il n'y a aucun changement de position ou de saisie de la part de l'un ou de l'autre combattant.

**2.)** Sono-mama s'applique seulement dans les situations où les combattants travaillent en Ne-waza.

**3.)** Situations :

**a)** Attribution d'une pénalité.

**Si le combattant qui doit être pénalisé est en position défavorable, il n'y a pas Sono-mama : la pénalité est attribuée directement.**

**b)** Aide médicale

Si pendant le Ne-waza un combattant montre des signes de blessure et selon l'article 27 peut être assisté par le docteur, l'arbitre peut annoncer Sono-mama et séparer les combattants si nécessaire. A l'issue de l'intervention, les combattants se replacent dans la position où ils étaient avant l'annonce de Sono-mama sous le contrôle de l'arbitre central et des juges de table selon la règle de la « majorité des trois ».

**4.)** Pour redémarrer le combat, l'arbitre annonce Yoshi .

**Sono-mama dans Shime waza ou Kantsesu-waza ne est pas possible.**



## **ARTICLE 19 - Fin du combat**

**1.)** L'arbitre annonce Sore Made pour indiquer la fin du combat dans les cas couverts par cet article. Après cette annonce, l'arbitre garde toujours les combattants en vue, au cas où ils n'entendent pas son annonce et continuent de combattre. L'arbitre demande aux combattants d'ajuster leur Judogi, si nécessaire, avant de donner le résultat.

Après que l'arbitre ait donné le résultat du combat faisant le geste en vertu de l'article 8, les combattants reculent d'un pas en arrière, se saluent et quittent la surface de combat par les côtés du tapis, par la zone de sécurité.

Quand les athlètes quittent le tapis ils doivent porter leur Judogi de manière correcte et ne doivent enlever aucune partie du Judogi ou la ceinture avant de quitter l'aire de compétition.

Si l'arbitre attribue la victoire à un combattant par erreur, les Juges doivent s'assurer que cette décision incorrecte soit changée avant que l'arbitre quitte la surface de compétition, auquel cas la décision devient irrévocable, sans modification possible.

Toutes mesures et décisions prises selon la règle de la « majorité des trois » par les arbitres, et approuvées par la Commission d'arbitrage de la FIJ sont irrévocables et sans appel.

### **2.) Situations du Sore Made**

- a)** Lorsqu'un combattant marque Ippon ou Waza-Ari-awasete-Ippon (Articles 20 et 21).
- b)** Dans le cas de Kiken-gachi (article 26).
- c)** Dans le cas de Hansoku-Make (article 25).
- d)** Quand un combattant ne peut pas continuer en raison d'une blessure (article 27).
- e)** Quand le temps imparti pour le combat a expiré.

### **3.) L'arbitre attribue la victoire du combat comme suit :**

- a)** Si un combattant a marqué Ippon ou équivalent, il est déclaré vainqueur.
- b)** S'il n'y a pas eu de Ippon ou équivalent, le vainqueur est déclaré sur la base de : un Waza-Ari prévaut sur n'importe quel nombre de Yuko.
- c)** S'il n'y a aucun point enregistré ou les scores sont exactement identiques sur chaque point (Waza-Ari, Yuko), celui ayant le moins de Shido gagne. Sinon, le combat est prolongé jusqu'à un avantage décisif (Golden Score).

#### **4.) Combat avec « avantage décisif » (Golden Score)**

Quand le temps imparti pour le combat se termine dans les circonstances du paragraphe 3.c. de cet article, l'arbitre annonce « Sore Made» pour finir le combat temporairement et les combattants reviennent à leur position de départ.

Il n'y a pas de temps limite pour l'avantage décisif mais les marques du tableau d'affichage de la période précédente sont maintenues. L'arbitre annonce « Hajime » pour reprendre le combat.

Il n'y a aucune période de repos entre la fin du combat initial et le début du combat avec « avantage décisif ».

Le combat finit dès que l'un des combattants est pénalisé par Shido (perdant) ou marque un point technique (gagnant), l'arbitre annonce « Sore Made».

Dans le combat avec « avantage décisif », quand un combattant est tenu et que « Osae-komi » a été annoncé, l'arbitre permet de continuer à maintenir les 20 secondes (Ippon), jusqu'à Toketa ou Mate, ou jusqu'à ce que soit appliqué un Shime waza/ Kansetsu-waza par l'un ou l'autre combattant avec un résultat immédiat. Dans ce cas, le combattant gagne par les points marqués.

Si pendant le combat avec « avantage décisif » un Hansoku-Make direct est donné, le résultat pour le combattant pénalisé a les mêmes conséquences que pendant un combat normal.

Au cas où l'arbitre décide de pénaliser un combattant, il doit d'abord consulter les Juges et prendre la décision basée sur « la règle de la majorité des trois ».

#### **5.) Situations spéciales sur « l'avantage décisif »**

**a)** Si seul un combattant exerce son droit de combattre pour l'avantage décisif, et l'autre le décline, le combattant qui souhaite combattre est déclaré vainqueur par « Kiken-gachi ».

**b)** Dans le cas où les deux combattants marquent Ippon simultanément pendant le temps imparti au premier combat, le combat est décidé par un combat avec « avantage décisif ». Dans le cas d'Ippon simultané pendant le combat avec « avantage décisif » l'arbitre annonce Mate, puis le combat reprend sans tenir compte de ces actions qui ne sont pas comptabilisées.

**c)** Dans le cas où les deux combattants sont pénalisés par Hansoku-Make par accumulation simultanée (résultat de Shido successifs), le résultat est décidé par un combat avec « avantage décisif ».

**d)** En cas de Hansoku-make direct des deux combattants, une décision sera prise par le Jury de la FIJ.

## **6.)** Système CARE

Le système CARE est de la compétence exclusive de la Commission d'arbitrage, comme défini dans ces règles et dans le SOR ( Sport and Organisation Rules in International Judo Federation ) et personne ne peut interférer ou définir ses applications en dehors des règles énumérées dans ce document ou, dans ce qui n'a pas été couvert, par décision prise par la Commission d'arbitrage à cet égard.

Situations d'utilisation prévues :

**a)** Le membre de la Commission peut intervenir en demandant l'arrêt du combat en informant l'arbitre et les juges de table, dans les situations définies ci-dessous.

**b)** les membres de la Commission peuvent conforter l'évaluation des arbitres (sans arrêter le combat), quant à leur avis, et après avoir vu à la fois l'action en direct suivie de la rediffusion par le système Care, ils sont d'accord avec l'arbitre et les juges de table.

Dans les circonstances suivantes, le visionnage en utilisant le système Care est obligatoire pour appuyer la décision prise sur le tapis :

**a)** Toute décision impliquant la décision de fin du combat, pendant le temps du combat aussi bien que lors de la période de « l'avantage décisif».

**b)** Actions simultanées (Kaeshi) où il peut y avoir une difficulté dans l'évaluation pour connaître quel est le combattant qui a eu le contrôle final de l'action et qui implique de ce fait la fin du combat.

Le visionnage du système Care et la communication qui en suit avec les arbitres, tel qu'indiqué dans cet article, est à la discrétion des membres de la Commission d'arbitrage qui surveille le tapis. Il n'y a aucune utilisation ou demande, non autorisée de l'utilisation du système Care autre que celle de la Commission d'arbitres.

## **ARTICLE 20 – Ippon**

L'arbitre annonce Ippon quand à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

**a)** Lorsqu'un combattant projette avec **contrôle** l'autre combattant avec un **véritable impact sur le dos**, avec **force** et **vitesse** considérables.

**Quand la chute est roulée sans véritable impact, il n'est pas possible d'attribuer Ippon.  
= Waza-ari**

Toutes les situations dans lesquelles un des combattants fait délibérément une chute en « pont » (tête et un pied ou les deux pieds en contact avec le Tatami) après avoir été projeté seront considérées comme Ippon. Cette décision est prise pour la sécurité des combattants, ainsi ils n'essayent pas de s'échapper de la technique et de mettre en danger leur colonne vertébrale. En outre, une tentative de réception en « pont » (arc du corps) doit être comptée comme un « pont ».

**b)** Quand un combattant tient en Osae-komi-Waza l'autre combattant, sans possibilité de sortir pendant 20 secondes après l'annonce d'Osae-komi.

**c)** Quand un combattant abandonne en tapant deux fois (2) ou plus avec sa main ou son pied ou dit Maïta (j'abandonne!) généralement en raison de l'Osaekomi-Waza, du Shime-waza ou du Kansetsu-waza.

**d)** quand un combattant est dans l'incapacité suite à un Shime-waza ou Kansetsu-waza.

### **2.) Equivalence :**

Si un combattant est pénalisé par Hansoku-Make, l'autre combattant est immédiatement déclaré vainqueur avec un score équivalent à Ippon.

### **3.) Situations spéciales**

**a)** Techniques simultanées. Quand les deux combattants chutent sur le Tatami après ce qui semble être des attaques simultanées et que les arbitres ne peuvent pas décider quelle technique a dominé, il ne doit y avoir aucun point attribué.

**b)** dans le cas où les deux combattants marquent Ippon simultanément l'arbitre procède comme prévu au paragraphe 5.b. de l'article 19.

## **Explications pour FSJ**

### Chute en pont

Toutes les situations, dans lesquels un combattant chute en pont, doivent être estimées Ippon. Cette décision est prise pour la sécurité des combattants si bien qu'ils ne tentent pas d'échapper à une technique pendant qu'ils mettent en danger sa colonne vertébrale.

Le pont signifie :

- Tête et un pied / les deux pieds sur la tatami (tension de ponts);
- Tête et épaule et un pied / les deux pieds sur la tatami (tension de ponts);
- La tête sur la tatami, le corps tombe après reconnaître la tension de courbe (le pont);
- Tête sur Tori, un pied / les deux pieds sur la tatami,( tension de ponts).

Tout ce qui est pont ou à l'air d'être un pont est Ippon. L'intention ou la tentative du pont doit déjà être empêchée. Il n'y a pas de pont si uke, par exemple, atterit sur le côté et qu'il se positionne en pont afin d'empêcher de continuer à rouler.

L'application de „Kansetsu-waza“ pour jeter le compétiteur n'est pas regardée comme une technique de être estimée (par exemple, Ude-gaeshi)

### **ARTICLE 21 - Waza-ari**

L'arbitre annonce Waza-Ari lorsqu'à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

a) Quand un combattant projette avec contrôle l'autre combattant, mais que la technique manque partiellement dans un (1) des trois (3) autres critères nécessaires pour Ippon (voir l'article 20 (a)).

b) Quand un combattant tient en Osae-komi Waza l'autre combattant entre 15 et 19 secondes.

### **ARTICLE 22 – Waza-ari awasete Ippon**

Si un combattant marque un second Waza-Ari dans le combat, (voir l'article 21) l'arbitre annonce Waza-Ari-awasete-ippou.

### **ARTICLE 23 – Yuko**

L'arbitre annonce Yuko lorsqu' à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

a) Quand un combattant projette avec contrôle l'autre combattant mais la technique manque partiellement dans deux (2) des trois(3) autres éléments nécessaires pour Ippon.

**Quand un combattant projette son adversaire, avec contrôle, et que l'adversaire chute sur le côté de la partie supérieure du corps ce doit être Yuko.**

Exemples :

- 1.) manque partiel dans l'élément « impact sur le dos » et manque également partiel dans un des deux (2) autres éléments « vitesse » ou « force ».
- 2.) Impact sur le dos mais manque partiel dans l'un ou les deux (2) autres éléments de « vitesse » et « force ».

**b)** Quand un combattant tient en Osae-komi-Waza l'autre combattant entre 10 et 14 secondes.

### **ANNEXE Article 23**

Quel que soit le nombre de Yuko annoncés, le cumul n'est pas considéré comme un Waza Ari. Le nombre total annoncé est enregistré.

### **ARTICLE 24 - Osaekomi waza**

L'arbitre annonce Osae-komi quand à son avis la technique appliquée correspond aux critères suivants :

- a)** Le combattant tenu doit être contrôlé sur le dos par son adversaire avec une ou deux épaules en contact avec le Tatami.
- b)** Le contrôle peut être fait sur le côté, sur l'arrière ou par-dessus.
- c)** Le combattant appliquant la technique ne doit pas avoir sa jambe (s) ou son corps contrôlés par les jambes de son adversaire.
- d)** Un des deux combattants doit avoir, au moins, une partie de son corps qui touche la surface de combat.
- e)** Le combattant qui applique Osae-komi doit avoir son corps soit en position Kesa, en Shiho ou Ura, c'est-à-dire semblable aux techniques Kesa-Gatame, Kami-Shiho-Gatame ou Ura-Gatame. **Ura-gatame est de nouveau valable.**

### **ANNEXE Article 24 - Osaekomi Waza**

Si un combattant contrôlant son adversaire en Osae-komi-Waza, change sans perdre le contrôle, pour une autre forme d'Osae-komi-Waza, le temps d'Osaekomi continue jusqu'à l'annonce de Ippon (ou d'équivalence), Toketa ou Mate.

Lorsque l'Osae-komi est appliqué, si le combattant qui est en position avantageuse commet une infraction méritant une pénalité, l'arbitre annonce Mate, remet les combattants à leur position de départ, attribue la pénalité (et le score de l'Osae-komi), puis redémarre le combat en annonçant Hajime.

Quand l'Osae-komi est déclaré , si le combattant qui est en position inférieure commet une infraction méritant une pénalité, l'arbitre annonce Sonomama, attribue la pénalité, puis redémarre le combat en touchant les deux combattants en annonçant Yoshi. Cependant, si la pénalité attribuée est Hansoku-Make, l'arbitre, après avoir annoncé Sono Mama, consulte les arbitres de table, annonce Mate pour remettre les combattants à leur position de départ, puis attribue Hansoku-Make et met fin au combat en annonçant Sore Made.

Si les deux Juges de table pensent qu'il y a Osae-komi, mais que l'arbitre ne l'a pas annoncé, ils l'informent, et par la règle de la « majorité des trois », l'arbitre annonce Osae-komi immédiatement.

Toketa doit être annoncé si, pendant l'Osae-komi, le combattant tenu réussit à encercler en ciseaux la jambe de l'autre combattant par-dessus ou dessous la jambe.

Dans les situations où le dos du combattant tenu n'est plus en contact avec le Tatami, (par exemple « en pont ») mais le combattant appliquant la technique maintient le contrôle, l'Osae-komi continue.

## **ARTICLE 25 - Actes interdits et Pénalités**

Les actes interdits sont divisés en infractions « légères » (Shido) et infractions « graves » (Hansoku-Make).

LÉGÈRES INFRACTIONS : reçoit une pénalité par Shido.

INFRACTIONS GRAVES : reçoit une pénalité directe par Hansoku-Make.

Si l'arbitre décide de pénaliser le ou les combattants, (excepté dans le cas de Sono-mama en Ne-waza) il arrête temporairement le combat en annonçant Mate, les combattants retournent à leur position de départ et annonce la pénalité en désignant le ou les combattants ayant commis l'acte interdit.

Pendant le combat il peut y avoir trois Shido, et le quatrième est Hansoku-Make (3 avertissements, puis disqualification). Les Shido ne donnent pas de points à l'autre combattant, seuls les points techniques peuvent donner des points sur le tableau de marque. À la fin du combat, s'il y a égalité dans le score sur le tableau d'affichage, celui qui a le moins de Shido gagne. Si le combat continue en « avantage décisif », le premier recevant un Shido perd, ou le premier avantage technique gagne.

Shido est donné au combattant le méritant, sur place, sans faire revenir les deux combattants à la position de début de combat (Mate – Shido -Hajime) sauf quand un Shido est donné pour sortie de tapis.

Il y a plusieurs possibilités de disqualification (Hansoku-make) Quand un athlète reçoit un Hansoku-make, il peut ou non continuer la compétition selon le cas.

Exceptions : « Plonger » et pénalité pour saisie de jambe.

Dans le cas où le Hansoku-make est le résultat de l'addition de pénalité, l'athlète pénalisé par 4 shido pourra continuer la compétition.

Dans le cas d'un Hansoku-make direct pour attitude anti-sportive, le judoka ne sera pas autorisé à continuer la compétition, dans ce cas une sanction disciplinaire pourra être donnée par les officiels de la FIJ.

Dans le cas d'un Hansoku-make donné simultanément suite à l'addition de 4 Shido ; le résultat est considéré comme une égalité et la règle du Golden Score s'applique. (situation similaire aux Ippon simultanés)

Pour un Hansoku-make direct donné aux deux combattants, le Jury de la FIJ prendra une décision.

Chaque fois qu'un arbitre attribue une pénalité, il doit montrer avec un geste simple la raison de la pénalité.



Une pénalité peut être attribuée après l'annonce de Sore Made pour tout acte interdit commis pendant le temps imparti au combat ou, à l'occasion de situations exceptionnelles, pour des actes sérieux commis après le signal de fin de combat, tant que la décision n'a pas été donnée.

### SHIDO (Groupe des infractions légères)

a) Shido est donné à tout combattant qui a commis une infraction légère:

1.	Eviter intentionnellement de prendre le Kumi Kata pour éviter l'action dans le combat.
2.	Adopter, en position debout, après le Kumikata, une attitude défensive exagérée (généralement plus de 5 secondes)
3.	Porter une action, pour donner l'impression d'attaquer, sans réelle intention de projeter son adversaire (fausse attaque).  Les fausses attaques sont définies comme : - Tori n'a aucune intention de projection. - Tori attaque sans Kumikata ou lâche immédiatement le Kumikata. - Tori fait une ou plusieurs attaques répétées sans déséquilibrer Uke. - Tori met une jambe entre les jambes de -Uke pour bloquer la possibilité d'attaque.
4.	En position debout, tenir en continu l'extrémité de la manche ou des manches de son adversaire pour défendre ou saisir en « garrotant » la manche.
5.	En position debout, garde continuellement les doigts de l'adversaire entrelacés avec une ou les deux mains, afin d'empêcher l'action dans le combat. Prendre le/les poignet(s) ou la/les main(s) de l'adversaire uniquement pour éviter la saisie ou l'attaque.
6.	Défaire intentionnellement son propre Judogi, dénouer ou retirer sa ceinture ou le cordon du pantalon sans la permission de l'arbitre.
7.	Tirer l'adversaire vers le sol afin de l'amener en Ne-waza, sauf si c'est en accord avec l'article 16.
8.	Insérer un ou des doigts à l'intérieur de la manche de l'adversaire ou du bas de son pantalon.
9.	En position debout prendre toute saisie autre qu'une saisie « normale » sans attaquer.
10.	En position debout, avant ou après que le Kumikata ait été installé, ne faire aucune attaque (Voir l'annexe Non-combativité).
11.	Tenir la manche de l'adversaire poing fermé entre le pouce et les doigts (prise « pistolet »)
12.	Tenir le bout de la manche de l'adversaire en le repliant (prise « ourlet »). Les saisies « pistolet » et « ourlet » sur le bout de manche sans attaque immédiate.
13.	Etreindre directement l'adversaire pour une projection (étreinte de l'ours). Toutefois il n'y a pas de Shido quand un combattant, Tori ou Uke a saisi le

	Kumikata avec une main au minimum. Tori et Uke ont alors la possibilité d'étreindre l'adversaire pour le projeter (étreinte de l'ours). Pas de shido.
14.	Encercler avec l'extrémité de la ceinture ou de la veste toute partie du corps de l'adversaire.
15.	Prendre le Judogi dans la bouche (aussi bien son propre Judogi que celui de son adversaire).
16.	Mettre une main, un bras, un pied ou une jambe directement sur le visage de l'adversaire.
17.	Mettre un pied ou une jambe dans la ceinture, le col ou le revers de son adversaire.
18.	Appliquer un Shime-waza en utilisant la ceinture ou le bas de veste (les siens ou celui de son adversaire) ou en utilisant seulement les doigts.
19.	Sortir en dehors de la surface de combat ou forcer intentionnellement l'adversaire à aller en dehors de la surface de combat en position debout ou en New-aza. (Voir l'article 9 - « exceptions »). Si un combattant met un pied en dehors de la surface de combat sans attaque immédiate ou ne retourne pas immédiatement à l'intérieur de la surface de combat, il est pénalisé par Shido. Deux pieds en dehors de la surface de combat est pénalisé par Shido. Si le combattant est poussé en dehors de la surface de combat par son adversaire, c'est l'adversaire qui reçoit Shido. Si les combattants quittent la surface de combat alors qu'une attaque réelle est engagée, ils ne sont pas pénalisés par Shido
20.	Appliquer des ciseaux de jambe au tronc de l'adversaire (Dojime), au cou ou à la tête. (Ciseaux avec les pieds croisés, tout en tendant les jambes).
21.	Donner un coup avec le genou, le pied, la main ou le bras sur l'adversaire pour lui faire lâcher sa saisie ou donner un coup de pied sur la jambe ou la cheville de l'adversaire sans faire de technique.
22.	Tordre le(s) doigt(s) de l'adversaire afin de rompre sa saisie.
23.	Rompre la saisie de l'adversaire avec les 2 mains.
24.	Protéger (couvrir) le col et le revers de la veste de son Judogi pour empêcher la saisie.
25.	Forcer l'adversaire avec un ou deux bras à prendre une position courbée, sans attaque immédiate, est pénalisé par Shido pour attitude défensive.

### Plus de pénalités de Shido:

**26)** Les arbitres doivent pénaliser strictement le combattant qui ne s'engage pas dans un Kumi-kata rapide ou qui essaye de ne pas être saisi par l'adversaire.

**27.)** Le combattant qui prend une position courbée pour la défense.

**28)** Comme passer sa tête sous les bras de l'adversaire à plonger à travers sans se attaquer immédiatement.

## **ANNEXE Article 25 - Actes prohibés et Pénalités**

Les arbitres peuvent attribuer des pénalités en fonction de l'« intention » ou de la situation et cela dans le meilleur intérêt du sport.

Si l'arbitre décide de pénaliser le(s) combattant(s), (excepté dans le cas de Sono-mama en Ne-waza) il arrête temporairement le combat en annonçant Mate. Il peut donner la pénalité directement ou les faire retourner à leur position de départ puis annoncer la pénalité en désignant le(s) combattant(s) qui a commis l'acte interdit.

Avant d'attribuer Hansoku-Make, l'arbitre doit consulter les Juges et prendre sa décision selon la règle de la « majorité des trois ». Si les deux combattants enfreignent les règles en même temps, chacun se voit attribuer une pénalité selon le niveau de l'infraction.

Si les deux combattants ont reçu trois (3) Shidos et que plus tard chacun reçoit une autre pénalité, ils doivent recevoir Hansoku-Make.

Une pénalité en Ne-waza doit être appliquée de la même manière qu'en Osae-komi (Annexe de l'article 24, 2èmes et 3èmes paragraphes).

### **a) Shido**

**1.)** Lorsqu'un combattant brise 3 fois la saisie de son adversaire pendant la période du Kumi Kata, l'arbitre doit pénaliser ce combattant par Shido.

**7.)** Lorsqu'un combattant tire son adversaire vers le bas en Ne-waza, non conformément à l'article 16 et que son adversaire n'en tire pas profit pour continuer en Newaza, l'arbitre annonce Mate et donne Shido au combattant qui a enfreint l'article 16 (sans retourner à la position de départ).

**9.)** Un Kumi-kata « normal » est la saisie du Judogi de l'adversaire, que ce soit la manche, le col, la surface de la poitrine, dessus de l'épaule ou du dos avec la main gauche et avec la main droite le côté gauche du Judogi de l'adversaire que ce soit la manche, le col, la surface de la poitrine, le dessus de l'épaule, ou du dos et toujours au-dessus de la ceinture. Ce peut être l'inverse au niveau des mains une main de chaque côté, garde non croisée.

Si un combattant persiste à prendre un Kumi-kata non réglementaire, le temps accordé peut être progressivement réduit, et même amener « à une pénalité directe » avec Shido.

Lorsqu'un combattant fait une saisie croisée, c'est à dire avec les deux mains ou une main du côté opposé du dos, l'épaule ou le bras de l'autre combattant, il doit attaquer immédiatement ou l'arbitre doit le pénaliser avec Shido. En aucun cas, il est autorisé de saisir au-dessous de la ceinture.

La saisie croisée doit être suivie d'une attaque immédiate. Même règle pour la saisie avec la ceinture ou la saisie unilatérale.

Un combattant ne doit pas être pénalisé pour une saisie anormale si la situation a été provoquée par son adversaire, comme passer sa tête sous le bras. Cependant, si un combattant se « penche » continuellement de cette manière, l'arbitre doit considérer qu'il adopte « une attitude défensive exagérée » (2).

A moins de tenter simultanément une technique de projection, l'accrochage d'une jambe entre les jambes de l'adversaire ne doit pas être considéré comme un Kumi-kata normal et le combattant doit attaquer en moins de 5 secondes ou le combattant sera pénalisé avec « Shido ».

**10.)** La « Non-combativité » peut être prise en considération si, pendant approximativement 25 secondes ; il n'y a pas eu d'attaque de la part de l'un ou des deux combattants. La « Non-combativité » ne doit pas être prise en compte quand il n'y a aucune d'attaque et que l'arbitre considère que le combattant recherche véritablement un moyen d'attaquer.

**11.)** La saisie « pistolet » doit être pénalisée, si ce ne est immédiatement attaqué.

**12.)** La saisie « ourlet » doit être pénalisée, si ce ne est immédiatement attaqué.

**14.)** L'acte d'« entourer » signifie que la ceinture ou la veste entoure complètement. L'utilisation de la ceinture ou de la veste comme « ancre » (fixer) pour effectuer une saisie (sans entourer), par exemple pour emprisonner le bras de l'adversaire, ne doit pas être pénalisée.

**16.** Le visage signifie la surface comprise entre le front, les oreilles et la mâchoire.

**18.** On doit observer strictement le point 18 : un Shime-waza n'est pas permis avec sa propre ceinture ou le bas de sa veste ou celle de son adversaire, ou seulement à l'aide des doigts.

## HANSOKU-MAKE (Groupe des infractions graves)

**b)** Hansoku-Make est donné à tout combattant qui a commis une infraction grave (ou qui après avoir reçu trois (3) Shido, commet de nouveau une autre infraction légère):

1.	Pratiquer Kawazu-gake. (Projeter l'adversaire en enroulant sa jambe autour de la sienne en lui faisant plus ou moins face et en chutant sur le dos avec lui).
2.	Pratiquer un Kansetsu-waza sur n'importe quelle autre articulation que celle du coude.
3.	Soulever l'adversaire du Tatami et le projeter de nouveau.
4.	Faucher la jambe d'appui de l'adversaire par l'intérieur quand l'adversaire exécute une technique comme Harai-Goshi etc.
5.	Ne pas tenir compte des instructions de l'arbitre.
6.	Faire des cris inutiles, des remarques ou des gestes désobligeants envers l'adversaire ou l'arbitre durant le combat.
7.	Faire une action contraire à l'esprit du Judo qui peut mettre en danger ou blesser l'adversaire particulièrement au niveau du cou ou de sa colonne vertébrale.
8.	Tomber directement sur le tatami tout en appliquant ou essayant d'appliquer des techniques telles que Ude-Hishigi-Waki-Gatame
9.	« Plonger » la tête la première sur le Tatami vers l'avant, pendant la préparation ou l'exécution de techniques telles que Uchi Mata et Harai Goshi etc. Se laisser tomber en arrière dans la préparation ou l'exécution d'une technique.
10.	Se laisser tomber intentionnellement vers l'arrière lorsque l'autre combattant s'accroche à son dos tout en contrôlant l'action du combattant.
11.	Porter un objet dur ou métallique (recouvert ou pas).
12.	Toute attaque ou blocage avec une ou deux mains ou avec un ou deux bras en dessous de la ceinture en Tachi-Waza est pénalisé par Hansoku-Make. Il est possible de saisir la jambe seulement lorsque les 2 adversaires sont clairement dans la position du Ne-Waza et que l'action en Tachi-Waza est terminée. (Ne-Waza signifie que c'est plus possible pour aucun des deux combattants de lancer)
13.	Toute action contraire à l'esprit du judo peut être sanctionnée par un Hansoku-Make direct à tout moment du combat.
14.	Un Judogi pas l'équivalent du règlement.

Lorsqu'un combattant a répété de légères infractions et doit être pénalisé d'un quatrième (4ème) Shido l'arbitre, après consultation des arbitres de table, donne au combattant « Hansoku-Make». Le 4ème Shido n'est pas annoncé en tant que « Shido », mais est annoncé directement par « Hansoku-Make ». Le combat se termine conformément à l'article 19 (c).

## **ANNEXE Article 25 - Actes prohibés et Pénalités (Poursuite)**

### **b) Hansoku Make**

**1.)** Même si le combattant pivote/tourne pendant l'action de projection, ceci doit être considéré comme « Kawazu-gake » et être pénalisé.

Des techniques telles qu' O soto-gari, O uchi-gari, et Uchi-mata où le pied, la jambe est entrelacée avec la jambe de l'adversaire sont autorisées et doivent être comptabilisées.

**8.)** En ce qui concerne les projections avec Harai-goshi, Uchi-mata, etc., avec seulement une main qui saisit le revers de l'adversaire dans une position ressemblant à Ude-hishigi-Waki-Gatame, dans laquelle le poignet de l'adversaire est emprisonné sous l'aisselle du projetant et que celui-ci tombe délibérément, le visage vers le bas, sur le Tatami le combattant est pénalisé, car cela est susceptible de causer une blessure..

L'intention de ne pas projeter clairement un adversaire sur son dos est considérée comme une action dangereuse, au même titre qu'Ude-Hishigi-Waki-Gatame.

Application stricte des règles d'arbitrage dans les domaines suivants

**11.)** Les objets métalliques ou durs ne doivent pas être couverts.

**12.)** Quand le Tori a les deux mains sur le judogi (bras / col) de Uke, le contact sous la ceinture est possible.

**14.)** Si l'arbitre ne est pas sûr que le judogi conforme aux règlements, l'arbitre et les juges mesurer le Judogi une fois de plus, sur le tapis.

## **ARTICLE 26 - Forfait et abandon**

La décision du Fusen-gachi sera donnée à tout combattant dont l'adversaire ne se présente pas pour son combat.

Forfait d'un combat : Si un combattant est prêt à l'heure et la Commission d'arbitrage voit que son adversaire n'est pas présent ils demandent au speaker d'annoncer un « dernier appel » pour l'athlète absent (sans les trois appels à intervalles d'une minute).

La décision de Kiken-gachi est donnée à tout combattant dont l'adversaire se retire de la compétition pour n'importe quelle raison, pendant le combat.

## **ANNEXE Article 26 - Forfait et abandon**

Lentilles de contact : - au cas où un combattant perd sa lentille de contact pendant le combat et ne peut pas immédiatement la récupérer, puis informe l'arbitre qu'il ne peut pas continuer de combattre sans lentille de contact, l'arbitre donne la victoire à son adversaire par Kiken-gachi après avoir consulté les juges de table.

## **ARTICLE 27 - Blessure, maladie ou accident**

La décision du combat où l'un des combattants ne peut pas continuer en raison de blessure, maladie ou accident s'étant déroulé pendant le combat est donnée par l'arbitre après avoir consulté les juges de table selon les cas suivants :

### **a) Blessure :**

- 1)** Si la cause de la blessure est attribuée au combattant blessé, ce dernier perd le combat.
- 2)** Si la cause de la blessure est attribuée au combattant non blessé le combattant non blessé perd le combat.
- 3)** S'il est impossible de déterminer lequel des combattants a causé la blessure, le combattant incapable de continuer perd le combat.

**b) Maladie :** Généralement, si un combattant est malade pendant un combat et ne peut pas continuer, il perd le combat.

**c) Accident :** Si un accident est dû à une cause extérieure (cas de force majeure), après avoir consulté la Commission d'arbitrage, le combat est considéré annulé ou reporté. Dans les cas de « force majeure », le directeur sportif, la commission sportive et/ou le jury de la FIJ prennent la décision finale.

## **Examens médicaux**

**a)** L'arbitre appelle le docteur si un combattant a reçu un impact grave à la tête ou au dos (colonne vertébrale), ou chaque fois que l'arbitre peut penser qu'il s'agit de blessures graves ou sérieuses. Dans l'un ou l'autre cas, le docteur examine le combattant dans le temps le plus court possible et indique à l'arbitre si le combattant peut continuer ou pas. Si le docteur, après avoir examiné un combattant blessé, avise les arbitres que le combattant ne peut pas continuer le combat l'arbitre, après consultation avec les arbitres de table, met fin au combat et déclare l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

**b)** Le combattant peut demander à l'arbitre d'appeler le docteur, mais dans ce cas le combat est terminé, et son adversaire gagne par Kiken-gachi.

**c)** Le docteur peut également demander de s'occuper de son combattant, mais dans ce cas le combat est terminé, et l'adversaire gagne par Kiken-gachi.

Dans tous les cas, si les arbitres pensent que le combat ne doit pas continuer, l'arbitre central met fin au combat et indique le résultat selon les règles.

### **Blessures par saignements**

Quand une blessure par saignement se produit, l'arbitre appelle le docteur pour aider le combattant en arrêtant et en isolant le saignement.

En cas de saignement, pour des raisons de santé, l'arbitre appelle le docteur; il n'est pas permis de combattre tout en saignant.

Cependant, une même blessure, par saignement, peut être traitée par le docteur seulement à deux (2) occasions. La troisième (3ème) fois que la même blessure de saignement se reproduit, l'arbitre, après consultation préalable des arbitres de table, met fin au combat et ceci pour la propre sécurité du combattant et il déclare l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

Dans tous les cas où le saignement ne peut pas être contenu et isolé, l'adversaire est le vainqueur par Kiken-gachi.

### **Blessures mineures**

Une blessure mineure peut être traitée par le combattant lui-même. Par exemple, dans le cas d'un doigt retourné, l'arbitre arrête le combat (en annonçant Mate ou Sono-mama) et permet au combattant de remettre le doigt retourné. Cette action doit être faite immédiatement sans l'aide de l'arbitre ou du docteur et le combattant peut continuer le combat. Le combattant est autorisé à remettre le même doigt à deux (2) occasions. Si la même blessure se produit une troisième (3ème) fois, le combattant n'est pas considéré apte à continuer le combat. L'arbitre, après consultation préalable avec les Juges met fin au combat et déclare l'adversaire vainqueur par Kiken-gachi.

### **ANNEXE Article 27 - Blessure, maladie ou accident**

Si pendant le combat un combattant est blessé dû à une action provoquée par l'adversaire et que le combattant blessé ne peut pas continuer, les arbitres doivent analyser le cas et prendre une décision basée selon les règles. Chaque cas est décidé individuellement (Voir le paragraphe : a) Dommages 1, 2 et 3).

Un (1) docteur par combattant est généralement autorisé à proximité de la surface de compétition. Si un docteur a besoin d'un assistant(s), l'arbitre doit d'abord en être informé. L'entraîneur n'est jamais autorisé à venir sur la surface de compétition. L'arbitre s'approche du combattant blessé pour s'assurer que l'aide fournie par le docteur se fait dans les règles. Cependant l'arbitre peut consulter les Juges au cas où il doit prendre la décision.



Aide médicale L'assistance médicale dans les cas suivants doit se faire en dehors de la surface de compétition à proximité de la table des Juges. Le compétiteur blessé doit être accompagné par un des Juges.

### **Intervention médicale**

La procédure à appliquer est suivante:

- L'arbitre constate qu'il y a besoin de l'intervention du médecin :
- L'arbitre accompagne le combattant vers table.
- un des deux juges reste au bord du tatami (ou juste en dehors) avec le médecin et le judoka, l'intervention terminée, le combattant revient au centre et le combat reprend.

a) Blessures mineures En cas d'ongle cassé, le docteur est autorisé à aider à couper l'ongle. Le docteur peut également aider en cas de blessure au scrotum (testicules).

b) Blessure avec saignement Par mesure de sécurité dès qu'il y a saignement, celui-ci doit toujours être complètement isolé par le docteur au moyen d'un ruban adhésif, d'un bandage, de tampons nasaux... (l'usage de produit hémostatique est autorisé). Lorsque le docteur est appelé pour aider un combattant, l'aide médicale doit être donnée aussi rapidement que possible.

**Note: Excepté les situations ci-dessus, si le docteur applique n'importe quel traitement l'adversaire gagne par Kiken-gachi.**

Types de vomissement : Tout type de vomissement par un combattant a comme conséquence Kiken-gachi pour l'autre combattant. (Voir le paragraphe :b) Maladie).

Si un combattant par une action délibérée cause une blessure à l'adversaire, la pénalité donnée au combattant responsable de cette blessure sur l'adversaire est Hansoku-Make direct. Cela ne tient pas compte des autres mesures disciplinaires qui peuvent être prises par le directeur sportif, la Commission sportive et/ou le jury de la FIJ.

Dans le cas de Shime-waza, quand un docteur réalise clairement qu'il y a un danger sérieux pour la santé d'un des combattants dont il est responsable, il peut aller au bord de la surface de compétition et demander aux arbitres d'arrêter immédiatement le combat. Les arbitres doivent prendre toutes les mesures nécessaires pour aider le docteur. Une telle intervention signifie obligatoirement la perte du combat pour son combattant et doit être faite dans des cas extrêmes.

Si un cadet perd conscience pendant le Shime-waza il ne peut plus continuer la compétition.

## **ARTICLE 28 - Situations non couvertes par les règles**

Si une situation surgit et n'est pas couverte par ces règles, elle est traitée et une décision est donnée par les arbitres après consultation de la Commission d'arbitrage.